ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : Le surnaturel ne me fait pas peur

Handicap : Souffre de vertige

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 8

OS : 11

NERFS: 13

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 11

GUEULE : 14

Points de vie

Max : 1

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- les ennemis ont un malus de 1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : j'erre dans les couloirs d'un asile psychiatrique
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : carte du souvenir : la carte parle de trouver une cabane où sont réfugiés des survivants amnésiques, puis de se rendre à un charnier et s'y immerger… afin de retrouver la mémoire.
2 Une Wiimote avec une coque en métal
3 Une pierre blanche percée de petits cratères
4 Un bol en terre cuite contenant de la matière cérébrale
5
6
7
8
9
10

ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Sauvagerie

Malédiction : Sorcellerie

Force : Le surnaturel ne me fait pas peur

Handicap : Souffre de vertige

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 8

OS : 11

NERFS: 13

CRÂNE : 15 +1

TRIPES : 11

GUEULE : 14

Points de vie

Max : 1

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- les ennemis ont un malus de 1 en sauvegarde contre mes sorts

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Souvenir : j'erre dans les couloirs d'un asile psychiatrique
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin de sort : carte du souvenir : la carte parle de trouver une cabane où sont réfugiés des survivants amnésiques, puis de se rendre à un charnier et s'y immerger… afin de retrouver la mémoire.
2 Une Wiimote avec une coque en métal
3 Une pierre blanche percée de petits cratères
4 Un bol en terre cuite contenant de la matière cérébrale
5
6
7
8
9
10